спілкування етнопсихологічних бар'єрів та стереотипів. Об'єктивний та неупереджений їхній аналіз допоможе налагодити взаємодію між представниками різних етнічних груп та уникнути конфліктів між ними.

Список використаних джерел

1. Толерантність – це розуміння того, що людина має право бути не такою, як інші. URL:https://docuclub.docudays.ua/news/-lyudina-maye-pravo-buti-ne-takoyu-yak-insh
2. Нагорна Л. Поняття «національна ідентичність» і «національна ідея» в українському термінологічному просторі //Політичний менеджмент, 2003. № 2. 14-30. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/PoMe_2003_2_4.
3. Shynkaruk L., Salata H., Danylova T. DIALOGUE OF CULTURES: E. HALL AND F. KLUCKHOHN. // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. № 3, 2028. С. 128-133.
4. Романуцький В.М. Континуум "індивідуалізм – колективізм" як основний вимір сучасної культури (за Г. Хофстеде). URL: file:///C:/Users/UGI_user/Downloads/137449-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-295313-2-10-20180718.pdf
5. Опалюк О.М., Лісовий О.І. Соціокультурні та етнопсихологічні особливості спілкування. URL: file:///C:/Users/UGI_user/Downloads/162262-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-354396-1-10-20190403.PDF

ORCID ID 0000-0002-1515-6070

LEGO ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Черняк Д.С., кандидат соціологічних наук, доцент,
доцент кафедри сценічного мистецтва і культури
Зливко А., здобувач вищої освіти
Київський національний університет технологій та дизайну

Lego (далі Лего) - конструктор з набору деталей - різнокольорових пластмасових цеглинок, маленьких фігурок - для збирання та моделювання різноманітних предметів, що випускається компанією Lego Group, яка була заснована ще в 1932 році. За даними компанії кожну хвилину виробляється 68 тис. кубиків Лего [2]. Річний обсяг виробництва цеглинок Лего в середньому становить приблизно 36 млрд на рік [5]. Асортимент в 2024 р. включав 840 наборів, найбільш популярними з них були Lego Icons, Lego Star Wars, Lego Technic, Lego City та Lego

Harry Potter [6]. В 2026 році компанія випустила найбільший набір в своїй історії - «Саграда Фамілія», що складається з 12060 деталей та присвячений сторіччю з дня смерті архітектора Антоніо Гауді.[1]

Сьогодні корпорація спеціалізується не тільки на виробництві конструкторів, а випускає ігри, фільми, навчальні матеріали, має тематичні парки розваг. Один з перших Леголендів був відкритий в 1968 році в місті Біллунд (Данія) та повністю побудований з конструктора Лего. Сьогодні в світі нараховується 12 тематичних парків розваг.

Lego Group - датська приватна компанія, найбільший виробник іграшок у світі, починала з виробництва дерев'яних іграшок та товарів для дому. Назва компанії Lego Group походить з датської - «leg godt», що означає «грати добре» та втілює задум її засновника Оле Кірка Крістіансена, який не припиняв виробництво іграшок навіть під час Другої світової війни, оскільки вважав, що навіть в самі темні часи діти заслуговують на те, щоб гратися. Засновники Lego Group вважають, що основною ідеєю компанії є створення іграшки, що буде «сприяти розвитку дитячої уяви, творчого прагнення та радості творення, що є рушійною силою кожної людини». [2]. Основними цінностями бренду Лего є уява, творчість, розвага, навчання та турбота [3].

Основу конструктора Лего складає цеглинка (порожнистий пластмасовий блок), яку можна поєднувати з іншими цеглинками за рахунок наявних шипів. Перший кубик LEGO був запатентований в 1958 році. Кубики, випущені за цим першим патентом, ідеально підходять до кубиків, що випускаються сьогодні.

Набори Лего популярні не тільки серед дітей, але й дорослих, оскільки дозволяють збирати за допомогою деталей машини, літаки, будівлі, пам'ятки культури і т.п., розвивають пізнавальну активність, просторове мислення, дрібну моторику, формують навички конструювання, ремонту техніки.

Конструктор Лего активно використовується в освітньому процесі. Зокрема, Міністерство освіти і науки України та the LEGO Foundation підписали Меморандум про взаєморозуміння, який визначає напрями співпраці у сферах освіти та науки та продовжує партнерство, започатковане ще у 2010 році. Меморандум передбачає співпрацю в межах:

- «реалізації проєкту «Сприяння освіті» у закладах дошкільної освіти;
- підтримки Нової української школи (НУШ);
- запровадження програм соціально-емоційного навчання в дошкіллі та загальній середній освіті;
- впровадження модулів і спецкурсів з діяльнісного навчання в закладах вищої та післядипломної педагогічної освіти;
- створення регіональних екосистем діяльнісного навчання;

- підтримки інклюзивної освіти, зокрема для дітей із порушеннями зору;
- проведення наукових та моніторингових досліджень» [9].

Вчителі початкових класів наголошують, що «LEGO дозволяє дітям вчитися граючись і навчатись у грі» [8]. Гра в «Лего» вчить витривалості, посидючості, співпраці, розвиває допитливість. Граючись та конструюючи з кубиків Лего щось за власним задумом, у дитини формується уява, здатність генерувати нові ідеї, мислити нестандартно, експериментувати, розвивається креативність, як одна з провідних компетентностей спеціалістів XXI ст. «Лего» може використовуватися для «прокачування» соціальних навичок, наприклад коли команди учнів мають зібрати набір Лего або запропонувати власну модель.

За даними дослідників конструктори Лего цікаві не тільки дітям, але й дорослим, оскільки дозволяють покращувати концентрацію уваги, когнітивні функції, стимулюючи тренування мозку. Конструюючи, дорослі помітно краще себе почувають, та позбуваються стресу, тривожних станів за рахунок концентрації уваги на справі «створення нового».

Гра в Лего – це також цікаве хобі та можливість колекціонування. Так найбільша колекція наборів LEGO – 6005 – була зібрана Мілошем Кржечеком у Празі (Чехія),21 червня 2023 року. [7]

Гра в Лего – це можливість комунікації та пошуку друзів, однодумців. Креативна індустрія відзначає стрімке зростання кількості дорослих шанувальників Лего, що об'єднуються по всьому світу в спільноти, зокрема існує спільнота дорослих фанатів Лего – AFOL (Adult Fans of Lego).

Отже, «Лего» – це не просто популярна іграшка, але й феномен культури, філософія, що об'єднує різні покоління.

Список використаних джерел

1. Lego launches 12,060-piece Sagrada Família https://edition.cnn.com/2026/06/05/style/lego-sagrada-familia-gaudi-scli-intl
2. https://www.britannica.com/topic/LEGO
3. https://www.lego.com/uk-ua
4. Лего https://uk.wikipedia.org/wiki/Lego
5. The Lego Group // https://uk.wikipedia.org/wiki/The_Lego_Group
6. The LEGO Group Annual Report 2024 // https://www.lego.com/cdn/cs/aboutus/assets/blt1cdf90a38318ef56/the_LEGO_Group_Annual_Report_2024.pdf
7. Largest collection of LEGO sets // https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-collection-of-interlocking-plastic-brick-sets

8. «Lego-технології як основа stem-освіти в початковій школі» // https://naurok.com.ua/lego-tehnologi-yak-osnova-stem-osviti-v-pochatkoviy-shkoli-414061.html
9. МОН і the LEGO Foundation продовжують партнерство // https://mon.gov.ua/news/mon-i-the-lego-foundation-prodovzhuiut-partnerstvo

ORCID ID 0000-0002-1515-6070

ФЕНОМЕН БРЕЙНРОТ-КУЛЬТУРИ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Черняк Д.С., кандидат соціологічних наук, доцент,
доцент кафедри сценічного мистецтва і культури
Смирська Д., здобувач вищої освіти
Київський національний університет технологій та дизайну

Брейнрот (від англ. *brainrot* — «гниття мозку») – сучасна інтернет культура, що базується на надмірному споживанні беззмістовного, абсурдного, низькоякісного, гіперстимулюючого контенту, що перевантажує увагу та викликає звикання.

Брейнрот характеризують як залипання інтернет-користувача на беззмістовному контенті, що може негативно впливати на когнітивні функції. Брейнрот — це стан ментального та культурного виснаження через надмірне використання цифрових медіа, особливо короткоформатних.

Перші використання терміна в Інтернеті відстежуються ще до 2004 року, а в 2023 році його популярність стрімко зросла, перетворивши вираз в інтернет-мем, за версією Оксфордського словника брейнрот - словосполучення 2024 року [5].

Дослідники визначають брейнрот як вірусний феномен, популярний серед покоління зумерів та альфа.

Для брейнрот культури характерні:

- абсурдний гумор,
- постіронія,
- безглуздість (як реакція на безкінечний інформаційний шум у Мережі),
- споживання низькоякісного, безглуздого контенту низької цінності,
- гіперстимуляція,
- захоплення уваги з першого кадру,
- контент, створений штучним інтелектом, що генерує сюрреалістичні сценарії та персонажів (наприклад тринога акула Тралалеро Тралала),
- утаємничені, позбавлені логіки візуальні образи,